

**HUBUNGAN ANTARA KECEPATAN DAN KELINCAHAN
TERHADAP HASIL MENGGIRING BOLA (*DRIBLING*)
DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**

Andrianus Rio Elmino, Eka Supriatna, Ahmad Atiq
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN
e-mail: iyooioi@yahoo.com

Abstract:problem in this essay are: 1). Is there relationship dribble speed to result in a game of football on SMA Karya Sekadau football team work? 2). Is there a relationship agility result in a football game in SMA Karya Sekadau football team work? 3). Is there a relationship between the speed and agility to dribble result in football games in SMA Karya Sekadau football team work? Research to find out: 1). Run speed relationship oh the results of dribbling in the game of football in high school team Sekadau work? 2). To find out the relationship of the results of dribbling agility in the game of football in high school team Sekadau work? 3). To find out the relationship between speed and agility to escape dribble result in the game of football in high school team Sekadau work. Survey method that is used with method test and measurement, while the form of research that is correlation. Population in this research that is high school football team members work Sekadau totaling 20 people, drawn from the entire sample. Instrument in this study, namely: 1). Speed (test run sprints 30 meters) indicating the significance level 0.705, 2). Agility (test run to and fro 4x5 meters) indicating the significance level 0.834, 3). Indicating the dribble 0.982 significance level.

Key words: speed, agility, dribbling results

ABSTRAK: Permasalahan dalam skripsi ini adalah: 1). Apakah ada hubungan kecepatan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau? 2). Apakah ada hubungan kelincahan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau? 3). Apakah ada hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau? Tujuan penelitian: 1). Hubungan kecepatan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan epakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau. 2). Untuk mengetahui hubungan kelincahan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau. 3). Untuk mengetahui hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau. Metode yang digunakan yaitu survei dengan tehnik tes dan pengukuran, sedangkan bentuk penelitian yaitu korelasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu anggota team sepakbola SMA Karya Sekadau yang berjumlah 20 orang. Instrument penelitian yaitu: 1). Kecepatan (tes lari sprint 30 meter) yang menunjukkan taraf signifikansi 0.705, 2). Kelincahan (tes lari bolak-balik 4x5 meter) yang menunjukkan taraf signifikansi 0.834, 3).Menggiring bola yang menunjukkan taraf signifikansi 0.982.

Kata Kunci: kecepatan, kelincahan, hasil menggiring bola

Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabangan olahraga). Salah satu cabang olahraga adalah permainan sepakbola. Sepakbola merupakan olahraga paling terkenal di dunia. Dalam masyarakat global yang dipisahkan oleh perbedaan fisik dan ideologi, ketenaran sepakbola tidak terikat oleh umur, jenis kelamin, agama, kebudayaan, atau batasan etnik (Joseph A. Luxbacher, 1998:1). Sepakbola adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan team, untuk mencapai kerjasama team yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan sepak bola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang energi atau waktu (Sukatamsi, 1985:12).

Salah satu teknik dasar yang sering dilakukan dalam permainan sepakbola adalah menggiring bola (*dribbling*). Menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan (A. Sarumpaet (1992:24) dalam Mulyono (2005) <http://cochoskripsi.blogspot.com/2012/02/contoh-skripsi-sepakbola.html>). Menggiring bola adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Bola harus selalu dekat dengan kaki agar mudah dikontrol (Robert Koger, 2007:51).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, team sepakbola SMA Karya Sekadau lebih mengutamakan *skill* individu masing-masing pemainnya dalam melakukan serangan untuk menembus pertahanan team lawan, tetapi serangan yang dilakukan sering gagal terutama pada saat menggiring bola yang mengakibatkan bola mudah direbut pemain lawan. Pada saat menggiring bola, kecepatan yang dimiliki oleh para pemain sangat kurang. Hal ini dilihat ketika menggiring bola, para pemain terlihat seperti sedang lari santai saja sehingga tidak bisa menjauhi lawan yang sedang mengejar. Pada saat melewati lawan, usaha tersebut sering gagal karena gerakan pemain ketika akan mengecoh terlihat kaku atau tidak memiliki kelincahan yang baik sehingga serangan yang dilakukan sering mendapat kendala atau sering gagal. Hal ini bertolak-belakang dengan pengamatan yang dilakukan terhadap beberapa pemain profesional, bahwa kecepatan dan kelincahan merupakan aspek penting untuk dimiliki oleh seorang pemain pada saat menggiring bola, yang kegunaannya adalah untuk menjauhi lawan sehingga bola selalu dalam penguasaan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau.

METODE

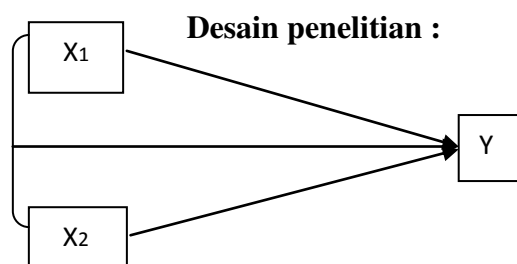
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi dalam Nurhasan, 2001:3). Sedangkan menurut Ismaryati (2006:1), tes adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang individu atau objek.

Menurut Ismaryati (2006:1), pengukuran adalah proses pengumpulan data atau informasi yang dilakukan secara objektif. Hasil pengukuran berupa kuantifikasi dari jarak, waktu, jumlah, dan ukuran dsb. Sedangkan pengukuran menurut Nurhasan (2001:4-5) adalah pengumpulan data atau informasi dari sesuatu objek tertentu dan dalam proses pengukuran diperlukan suatu alat ukur.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:4), penelitian korelasi atau penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Sedangkan menurut Khomsin (2008:48), penelitian korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan, penelitian korelasi adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih terhadap data yang sudah ada.

Sedangkan desain yang di gunakan adalah desain korelasional. Adapun desainnya sebagai berikut:

Gambar 3.1
Rancangan Korelasi ganda



Sumber: (Khomsin, 2008:119)

Keterangan :

X₁ = kecepatan

X₂ = kelincahan

Y = hasil menggiring bola (*dribbling*)

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecepatan (X_1) dan kelincahan (X_2).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil menggiring bola (Y).

Menurut Fraenkel dan Wallen (1990:68), dalam Khomsin (2008:88), populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai obyek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa yang menjadi bagian dari team sepakbola SMA Karya Sekadau yang berjumlah 20 orang.

Menurut Khomsin (2008:90), Sampel adalah bagian dari populasi. Jadi sampel yang diambil harus mencerminkan karakteristik dari populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Sampel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah team sepakbola SMA Karya Sekadau yang berjumlah 20 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas


No. Urut	VARIABEL	SIGNIFIKANSI	KETERANGAN
1.	(X_1)	0.705	Normal
2.	(X_2)	0.834	Normal
3.	(Y)	0.982	Normal

 > 0.05 , distribusi normal

b. Uji Linearitas

Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi kurang dari 0,05 (Duwi Priyatno, 2010:73).

No. Urut	HASIL UJI LINEARITAS	SIGNIFIKANSI	KETERANGAN
1.	Hasil menggiring bola dengan kecepatan	0.002	Linear
2.	Hasil menggiring bola dengan kelincahan	0.041	Linear

 < 0.05 , hubungan linear

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi, baik dengan menggunakan teknik regresi sederhana maupun teknik regresi ganda.

No. Urut	Variabel	Regresi
1.	$X_1 \rightarrow Y$	Koefisien regresi sebesar 0,657
2.	$X_2 \rightarrow Y$	Koefisien regresi sebesar 0,461
3.	$X_1X_2 \rightarrow Y$	Koefisien regresi sebesar 0,586 untuk kecepatan dan 0,304 untuk kelincahan.

Koefisien korelasi antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola adalah 0,736. Riduwan (2012:302) mengatakan untuk menguji keberartian koefisien korelasi berganda tersebut digunakan uji F. berdasarkan perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\frac{R^2}{K}}{\frac{1-R^2}{n-k-1}} = \frac{\frac{0.736^2}{2}}{\frac{1-0.736^2}{20-2-1}} = \frac{\frac{0.542}{2}}{\frac{0.270}{17}} = \frac{0.270}{0.026} = 10.38$$

Berdasarkan hasil pengujian di atas diperoleh hasil F_{tabel} 3.59 untuk $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang 2 dan dk penyebut $20 - 2 - 1 = 17$. Kaidah pengujian signifikansi adalah jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka signifikan dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka tidak signifikan (Riduwan, 2010:302). Diperoleh hasil $F_{hitung} = 10.38 > F_{tabel}$ 3,59 dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola (dribbling) dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau diterima.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian menjelaskan mengenai hasil penelitian yang dilakukan dan diolah menggunakan software komputer. Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui serangkaian tes yang menjadi alat pengumpul data. Adapun tes yang dilakukan adalah kecepatan (X_1) yang diukur dengan tes lari sprint 30 meter, kelincahan (X_2) yang diukur dengan tes lari bolak-balik 4x5 meter, dan hasil menggiring bola (Y) yang diukur dengan tes menggiring bola.

Setelah tes dilaksanakan untuk mendapatkan data mentah yang kemudian diolah menjadi data baku, maka dilakukan analisis data dalam bentuk rangkuman yang berisi jumlah populasi, rata-rata, mean, median, modus dan standar deviasi.

Berikut merupakan rangkuman analisis data dari masing-masing variabel dalam hasil penelitian:

Rata-rata, kecepatan, kelincahan, dan hasil menggiring bola

No. Urut	Kecepatan (X1)		Kelincahan (X2)		Hasil menggiring bola (Y)	
	Mean	Std. Dev	Mean	Std. Dev	Mean	Std.Dev
1.	4.57	0.50	14.35	1.85	21.43	2.41

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata kecepatan lari 30 meter adalah 4.57 detik dan std. deviasia dalah 0.50, rata-rata kelincahan (tes lari bolak-balik 4x5 meter) adalah 14.35 detik dan std. deviasi adalah 1.85, sedangkan rata-rata hasil menggiring bola adalah 21.43 detik dan std. deviasi adalah 2.41.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilaksanakan, terbukti bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola. Berikut uraiannya:

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh hasil F_{tabel} 3.59 untuk $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang 2 dan dk penyebut $20 - 2 - 1 = 17$. Kaidah pengujian signifikansi adalah jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka signifikan dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka tidak signifikan (Riduwan, 2010:302). Diperoleh hasil $F_{hitung} = 10.38 > F_{tabel}$ 3,59 dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola (dribbling) dalam permainan sepakbola pada team sepakbola SMA Karya Sekadau diterima.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, kontribusi kecepatan terhadap hasil menggiring bola adalah 43.1% dan sisanya adalah 56.9% dipengaruhi variabel lain di luar variabel kecepatan. Kontribusi kelincahan terhadap hasil menggiring bola sebesar 21.3% dan sisanya 78.7% ditentukan oleh variabel lain. Kecepatan dan kelincahan memiliki kontribusi sebesar 54.2% terhadap hasil menggiring bola dan 45.8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar variabel kecepatan dan kelincahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Adanya hubungan kecepatan terhadap hasil menggiring bola. Kontribusi kecepatan terhadap hasil menggiring bola sebesar 43.1% dan sisanya adalah 56.9% dipengaruhi variabel lain.
- b. Adanya hubungan kelincahan terhadap hasil menggiring bola. Kontribusi kelincahan terhadap hasil menggiring bola sebesar 21.3% dan sisanya adalah 78.7% dipengaruhi variabel lain.
- c. Adanya hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola. Kontribusi kecepatan dan kelincahan terhadap hasil menggiring bola sebesar 54.2% dan sisanya 45.8% dipengaruhi oleh variabel lain.

2. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan kesimpulan penelitian, maka perlu diajukan saran-saran. Adapun saran-saran tersebut adalah:

- a. Untuk meningkatkan hasil menggiring bola dapat dilakukan dengan cara meningkatkan volume latihan kecepatan karena lebih berkontribusi terhadap hasil menggiring bola daripada kelincahan.
- b. Agar kelincahan lebih berkontribusi dengan baik terhadap hasil menggiring bola, maka volume latihan kelincahan perlu ditingkatkan lagi.
- c. Agar hasil menggiring bola lebih baik lagi, dapat dilakukan dengan meningkatkan volume latihan kecepatan dan kelincahan dengan tekun.
- d. Untuk dapat meningkatkan hasil menggiring bola yang lebih baik lagi, maka perlu diadakan penelitian di luar variabel dalam penelitian ini karena masih ada variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil menggiring bola di luar variabel yang telah penulis teliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi. **Manajemen Penelitian**. Jakarta: Rineka Cipta
- Ismaryati.(2006). **Tes dan Pengukuran Olahraga**. Jawa Tengah: Universitas
Sebelas Maret
- Khomsin.(2008). **Metode Penelitian Dasar**. Semarang: Jurusan Pendidkan
Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Semarang
- Koger Robert. (2007). **Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja**.Macanan
Jaya Cemerlang
- Luxbacher Joseph A.(1998). **Sepak Bola**. Jakarta: PT. RAJA GRAFINDO
PERSADA
- Mulyono.(2005). **Hubungan Antara Kekuatan Otot Tungkai dan
Kelincahan dengan Kecepatan Menggiring Bola Pada Siswa
Lembaga Pendidikan Sepak Bola (LPSB) UNDIP
SEMARANG TAHUN 2005**. (Online) ([http://cochoskripsi.blogspot.com/2012/02/contoh-skripsi-sepak bola.html](http://cochoskripsi.blogspot.com/2012/02/contoh-skripsi-sepak-bola.html)). Diakses,
7 mei 2012
- Nurhasan. (2000). **Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani:
Prinsip-Prinsip dan Penerapannya**, Jakarta Pusat: Direktorat
Jenderal Olahraga, Depdiknas
- Priyatno Duwi. (2010). **Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS**.
Yogyakarta: MediaKom.
- Riduwan. (2010). **Metode dan Teknik Menyusun Tesis**. Bandung: ALfabeta
- Sukatamsi. (1985). **Teknik Dasar Bermain Sepak Bola**. Solo: Tiga Serangkai